Rudiger Dorn

LUXOR

The Mummy's Curse

– Expansion 1 –

De mummie is ontwaakt!

Luxor Uitbreiding: The Mummy's Curse *(De Vloek van de Mummie) bevat vier uitbreidingsmodules: Alle modules kunnen afzonderlijk of in elke combinatie, samen met het basisspel Luxor worden gespeeld. Daarnaast is al het materiaal voor een vijfde speler aanwezig. De modules geven de spelers speciale vaardigheden, nieuwe kaart-effecten en meer manieren om schatten te verzamelen.*

De vijfde speler

Spelmateriaal

1 Spelersfiche

1 Telsteen

18 Horuskaarten

5 Avonturiers

Vanaf nu kunnen 5 spelers op jacht naar de schatten in de tempel. De regels van het basisspel blijven hierbij onveranderd.

We adviseren echter om bij een spel met 5 spelers de modules Uitrusting (2) en Artefact-schattegels (3) te gebruiken, zodat er voor alle avonturiers voldoende schatten zijn en er niet te vaak geschud hoeft te worden.

Schud de nieuwe Horuskaarten, onafhankelijk van het aantal spelers, samen met de Horuskaarten uit het basisspel. Hierdoor zijn er ook in de latere fases van het spel voldoende Horuskaarten om uit te kiezen.

Module 1: De Mummie

Spelmateriaal

18 Mummietegels

Voorkant

Achterkant

1 Mummie

20 Talismannen

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Plaats de mummie op de eerste schattegel voor de grafkamer. Schud de mummietegels gedekt en leg ze op een stapel naast het speelbord. Draai de bovenste drie tegels open en leg ze goed zichtbaar neer naast de stapel. Leg de talismannen als voorraad naast de mummietegels, afhankelijk van het aantal spelers neemt elke speler het volgende aantal:

Aantal spelers	*2*	*3*	*4*	*5*
Aantal talismannen per speler	*6*	*4*	*3*	*2*

Aanpassingen in het spelverloop

De mummie verplaatsen en talismannen verdienen

Elke keer wanneer een speler een Horuskaart van het Horusbord in zijn hand neemt of wanneer hij een Horuskaart uit zijn hand speelt, dan wordt de mummie verplaatst. De mummie verplaatst zich van tegel naar tegel richting start (tegenovergesteld aan de richting van de spelers). De mummie verplaatst zich evenveel tegels als het aantal ogen dat is afgebeeld op de Horuskaart. Als de mummie een rechtopstaande avonturier van een andere speler passeert, dan wordt deze direct neergelegd en geldt dan als niet meer in het spel. Eigen avonturiers worden niet beïnvloed door de mummie en worden niet neergelegd.

Op de tegel waarop de mummie eindigt worden alle avonturiers neergelegd, ook die van de speler die aan de beurt is. De speler die aan de beurt is, neemt een talisman uit de voorraad, voor elke andere speler waarvan minstens één avonturier is neergelegd.

Voorbeeld: Speler groen speelt een Horuskaart met 3 ogen. De mummie verplaatst zich 3 tegels en alle andere spelers moeten hun avonturiers neerleggen als de mummie ze passeert. Op de tegel waarop de mummie eindigt, moet ook groen zijn avonturier neerleggen. De liggende avonturiers zijn niet actief. De groene speler neemt een talisman, voor elke medespeler waarvan minstens één avonturier slachtoffer is geworden van de mummie en is neergelegd (hier twee).

Als de mummie de laatste tegel voor de start bereikt, dan wordt deze bij de volgende stap weer op de eerste tegel voor de grafkamer gezet en gaat dan van hieruit weer verder. Avonturiers die nog op het startveld staan hoeven niet te worden neergelegd.

Avonturiers die het veld met de mummie passeren ondervinden hiervan geen gevolgen en hoeven niet te worden neergelegd. Eindigt een avonturier op het veld met de mummie dan wordt deze avonturier direct neergelegd en wordt de actie van de tegel **niet** uitgevoerd.

Avonturiers weer overeind zetten

Avonturiers die liggen gelden als niet-actief in het spel. Ze kunnen niet verplaatst worden en tellen ook niet mee bij het verzamelen van schatten en artefacten. Ze leveren echter wel punten op aan het einde van het spel.

Een speler kan aan het begin van zijn beurt proberen zijn avonturiers weer rechtop te zetten, dit is echter niet verplicht. De speler gooit eenmaal de dobbelsteen en afhankelijk van de uitkomst gebeurt het volgende:

De speler mag één van zijn liggende avonturiers rechtop zetten. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

De speler mag al zijn liggende avonturiers rechtop zetten. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

De speler mag al zijn liggende avonturiers rechtop zetten en daarna op de normale manier zijn beurt uitvoeren.

De avonturiers worden rechtop neergezet op de tegels waarop ze liggen. Hierdoor kan een speler **geen schattegels verzamelen of acties van een tegel uitvoeren.**

Belangrijk: Een avonturier die op de tegel met de mummie staat kan niet rechtop worden gezet. De mummie moet eerst verplaatst worden.

Voorbeeld: Speler groen wil zijn avonturiers rechtop zetten. Hij gooit een 3 en mag al zijn avonturiers rechtop zetten, behalve de avonturier op de tegel met de mummie.

Mummietegels activeren

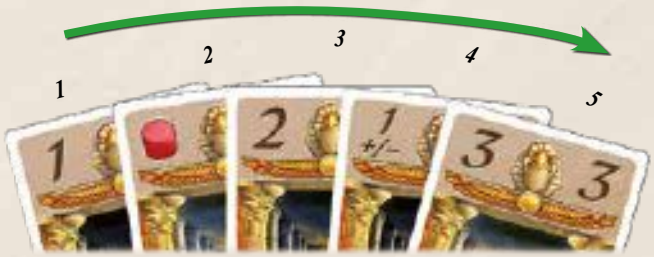
Aan het einde van de beurt, nadat de speler **stap 3: "Een kaart trekken"** heeft uitgevoerd, mag hij beslissen om een openliggende mummietegel te activeren. Om een tegel te activeren moet de speler het afgebeelde aantal talismannen terug in de voorraad leggen. Hierna voert de speler de actie uit die door de tegel mogelijk gemaakt wordt. Vervolgens legt de speler de tegel op de aflegstapel en draait hij een nieuwe tegel van de trekstapel om. Een speler kan maar één tegel in zijn beurt activeren.

Als de trekstapel helemaal gebruikt is, dan wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel klaargelegd.

Voorbeeld: Speler groen gebruikt twee talismannen om de mummietegel "Horuskaart" te activeren. Door deze tegel mag hij een van zijn handkaarten op de aflegstapel leggen en de bovenste Horuskaart van een stapel naar keuze nemen. De Horuskaart wordt in het midden van zijn hand toegevoegd.

De effecten van de mummietegels

Handkaarten omruilen – De speler legt al zijn handkaarten weg en neemt een voor een 5 nieuwe kaarten van de trekstapel. De kaarten worden van links naar rechts in de hand genomen.



Verplaats een avonturier – De speler verplaatst zijn avonturier, die het dichtst bij de start staat, 1 of 2 tegels in de richting van de grafkamer. De actie van de tegel waarop de avonturier eindigt wordt niet uitgevoerd.

2 punten – De speler krijgt direct 2 overwinningspunten.

Kaarten herschikken – De speler mag een kaart uit zijn hand naar een willekeurige andere positie verplaatsen.

Scarabee – De speler neemt een scarabee uit de voorraad.

Verwisselen – De speler legt een van zijn scarabeeën terug in de doos en neemt hiervoor een scarabee uit de voorraad terug.

Verplaats een avonturier – De speler verplaatst een van zijn rechtopstaande avonturiers 1 tegel in de richting van de grafkamer. De actie van de tegel waarop de avonturier eindigt wordt niet uitgevoerd.

Horuskaart – De speler legt een kaart naar keuze uit zijn hand op de aflegstapel en neemt hiervoor de bovenste Horuskaart van een stapel naar keuze terug. De kaart wordt in het midden van zijn hand toegevoegd. De mummie wordt niet verplaatst.

Punten – De speler krijgt direct 2 overwinningspunten voor elke 2 verzamelde schattegels.

Sleutels – De speler neemt 2 sleutels uit de voorraad.

Verplaats een avonturier – De speler verplaatst zijn avonturier, die het dichtst bij de start staat, 1 tot 4 tegels in de richting van de grafkamer. De actie van de tegel waarop de avonturier eindigt wordt niet uitgevoerd.

Vrije keuze – De speler neemt 2 van de 3 afgebeelde voorwerpen uit de voorraad. Dit mogen geen twee dezelfde voorwerpen zijn.

Extra beurt – De speler voert direct een extra beurt uit.

Verplaats avonturiers – De speler verplaatst al zijn rechtopstaande avonturiers 4 tegels in de richting van de grafkamer. Geen enkele actie van de tegels waarop de avonturiers eindigen wordt uitgevoerd.

Minste punten – De speler krijgt direct het aantal overwinningspunten, dat is aangegeven op de schattegel met de minste overwinningspunten, die nog in het spel is.

Module 2: Uitrusting

Spelmateriaal

35 Uitrustingskaarten (7 per speler)

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

De startkaarten uit het basisspel worden geschud en als trekstapel klaargelegd. Vervolgens krijgt elke speler 7 uitrustingskaarten van zijn kleur – te herkennen aan de gekleurde symbolen op de onderrand van de kaarten. Elke speler schudt zijn uitrustingskaarten en neemt er 5 in zijn hand.

Belangrijk: De volgorde van de kaarten mag niet veranderd worden. De overige kaarten zijn niet meer nodig en worden gedekt teruggelegd in de doos.

Aanpassingen in het spelverloop

De uitrustingskaarten werken op dezelfde manier als de normale startkaarten en worden uit de hand gespeeld en op de aflegstapel gelegd.

De effecten van de uitrustingskaarten

6 – De speler verplaatst een van zijn rechtopstaande avonturiers 6 tegels in de richting van de grafkamer.

0 – De speler kiest een van zijn rechtopstaande avonturiers op een tegel en verplaatst deze niet. Hierna voert de avonturier de actie van de tegel uit.

+/- 1 – De speler gooit de dobbelsteen en mag de uitkomst met 1 verhogen of verlagen. Hij mag hierbij van een 1 een 0 maken of van een 6 een 7.

1+/2+/3+ – De speler mag ervoor kiezen om één extra handkaart (helemaal links of helemaal rechts) te spelen en het getal of de uitkomst van de worp erbij op te tellen. De avonturier wordt volgens de nieuwe uitkomst richting de grafkamer verplaatst. Alleen startkaarten of uitrustingskaarten mogen als extra kaart worden gespeeld, Horuskaarten kunnen niet worden gespeeld. Aan het einde van de beurt vult de speler zijn handkaarten aan tot 5. De kaart die als eerste wordt getrokken wordt als tweede van links of van rechts in de hand genomen. De tweede kaart wordt zoals gebruikelijk in het midden gestopt.

Let op: Ook als een 1+/2+/3+ uitrustingskaart als tweede kaart wordt gespeeld, dan mag de speler geen extra kaart meer spelen, ***slechts één*** *extra kaart is toegestaan.*

Voorbeeld: Speler rood speelt de 1+ uitrustingskaart als extra kaart. Hij mag niet nog meer kaarten spelen en verplaatst zijn avonturier nu 3 tegels in de richting van de grafkamer.

Module 3: Artefact-schattegels

Spelmateriaal

10 Artefact-schattegels

Achterkant

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

Schud de Artefact-schattegels gedekt samen met de schattegels uit het basisspel. Leg een gedekte schattegel op de eerste 10 velden waarop geen symbool (Osirisveld, Horusveld of tempeltegelsymbool) is afgebeeld, beginnend bij de tempelingang (zie afbeelding). Leg de overgebleven tegels open op alle vrije velden van de tempel, plus een op elke gedekte tegel.

Afbeelding spelvoorbereiding:

Aanpassingen in het spelverloop

Tijdens het spel werken de artefact-schattegels op dezelfde manier als de normale schattegels. Ze tonen het aantal avonturiers dat nodig is om de tegel te verzamelen en het aantal overwinningspunten dat de tegel oplevert.

Overwinningspunten bij het verzamelen

Benodigde aantal eigen avonturiers om de tegel te verzamelen

Aan het einde van het spel leveren ze echter extra punten op. Een artefact-schattegel kan worden toegevoegd aan een complete set (met of zonder joker-schattegel) en levert dan 3 extra overwinningspunten op. Aan elke set kan maar 1 artefact-schattegel worden toegevoegd.

Voorbeeld: Aan het einde van het spel krijgt de speler 6 overwinningspunten (3 + 3) voor zijn artefact-schattegels omdat hij ze beide aan een complete set kan toevoegen.

Wanneer een speler een schattegel verzamelt die op een gedekte tegel ligt dan wordt de gedekte tegel omgedraaid. De avonturier wordt op de tegel gezet maar de tegel wordt niet verzameld, ook al is het benodigde aantal avonturiers aanwezig. Vanaf de volgende beurt kan de schattegel op de gebruikelijke manier verzameld worden, wanneer een avonturier erop eindigt.

Voorbeeld: Rood verzamelt een schattegel die bovenop een gedekte tegel ligt. De tegel wordt omgedraaid en de avonturiers worden op de tegel gezet.

Module 4: Personages

Spelmateriaal

8 Personages

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

De 8 personages worden gedekt geschud en vervolgens krijgt elke speler een personage. De speler legt het personage open voor zich neer. De ongebruikte personages worden terug in de doos gelegd.

Aanpassingen in het spelverloop

Elk personage bezit een speciale vaardigheid, waar een speler afhankelijk van het personage, op verschillende momenten in het spel gebruik van kan maken. Een vaardigheid mag zo vaak als een speler wil gebruikt worden maar de speler kan er ook van afzien om de vaardigheid te gebruiken.

Voorbeeld: In plaats van zijn avonturier 3 tegels te verplaatsen voor de gespeelde kaart, gebruikt de speler de speciale vaardigheid om de avonturier maar 1 tegel te verplaatsen, zodat hij de tunnel kan gebruiken.

De spelers kunnen hun verzamelde schatten, sleutels en scarabeeën rondom het personage rangschikken.

De vaardigheden van de personages in detail:

Opnieuw gooien – Elke keer als een speler de dobbelsteen gooit als het gevolg van een gespeelde kaart, dan mag hij deze uitkomst gebruiken **of** eenmaal opnieuw gooien en de nieuwe uitkomst gebruiken.

Extra beurt – Elke keer als een speler een complete set schattegels (alleen vaas, standbeeld en juwelen, geen joker-schattegels) heeft verzameld, dan mag hij direct een volledige extra beurt uitvoeren. De 3 schattegels van de set worden nu omgedraaid, om aan te geven dat ze gebruikt zijn voor deze vaardigheid. Omgedraaide schattegels leveren tijdens de eindtelling op de normale manier punten op.

Kies een Horuskaart – Elke keer als een speler vanwege een Horustegel een Horuskaart mag nemen, dan mag hij de bovenste kaart van elke gewenste stapel pakken. De kaart wordt zoals gebruikelijk in het midden van zijn hand gestopt.

Extra overwinningspunt – Elke keer als een speler een schattegel verzamelt, dan krijgt hij ook een extra overwinningspunt. Dit wordt bijgehouden op het puntenspoor.

Voorwaarts! – Elke keer als een speler een kaart speelt, dan moet hij beslissen of hij de gespeelde kaart gebruikt of deze negeert en in plaats daarvan zijn avonturier 1 tegel naar voren zet.

Tempeltegel-actie – Elke keer wanneer een speler een schattegel verzamelt en hierdoor een tempeltegel tevoorschijn komt, dan voert hij direct eenmaal de actie van de tempeltegel uit.

Kaarten herschikken – Elke keer als een speler (medespeler of de speler zelf) een nieuwe avonturier in het spel brengt, dan mag de speler één van zijn handkaarten op een willekeurige andere plaats in zijn hand stoppen.

Voorbeeld: Rood passeert een Anubisstandbeeld en activeert zijn avonturier die daar ligt. De groene speler maakt nu gebruik van de speciale vaardigheid van zijn personage om een van zijn kaarten op een andere plaats in zijn hand te stoppen.

Speciale sleutel – Elke keer als een speler een kaart speelt die geen Horuskaart is, dan mag hij een sleutel wegleggen om het getal op de kaart 1 te verhogen of te verlagen. De avonturier verplaatst zich volgens deze nieuwe uitkomst. De uitkomst mag niet negatief zijn, nul is toegestaan. De speler met dit personage krijgt aan het begin van het spel 2 sleutels uit de voorraad.

Voorbeeld: Blauw speelt een "2"-startkaart en mag zijn avonturier 2 velden naar voren verplaatsen. Hij geeft een sleutel af en gebruikt de vaardigheid om de uitkomst 1 te verlagen. Hij kan nu de tunnel gebruiken.

© Copyright 2019 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.